



ELECTRONIC ARTS™

®

# The Wizardry

## Nemesis Adventure

ウィザードリー ネメシスアドベンチャー

プレイヤーズマニュアル



  
SIRTECH



## ウィザードリーの世界へようこそ

1981年から、ウィザードリーシリーズは優れたコンピュータゲームの代名詞として広く認められてきました。『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』もまた、プレイヤーをとりこにする意外性に満ちたストーリーと魅惑的な映像やアニメーションで、ウィザードリーアドベンチャーの世界に新たな足跡を記すゲームです。

これまでのウィザードリーシリーズ以上に、ストーリーがゲームの雰囲気や寿命（飽きてしまうまでの時間）を左右する重要なポイントになっています。近くの街へ出かけようとしただけだったのに、いつのまにか不思議な魔力の世界のまっただなかに入りこんでいるあなた。何があなたをこの太古の邪悪な予言の世界へと導いたのでしょうか？ なぜあなたはタリスマンを探さなければならないのでしょうか？ それはあなたが生き残る唯一の道だからです。しかし太古の魔法の前に、あなたもその生命を奪われるかもしれません。これまで多くの者がそうなったように…。

この世界にいかにか立ち向かい、生き残って行くのか、それはすべてあなた次第です。あなたはその知恵で罠を破り、その強さで手強い敵のふところに深く剣を突き刺すことでしょう。そしてついに、自らを解放するパワーを獲得するでしょう。

さあ、ネメシスの世界に挑戦しましょう。



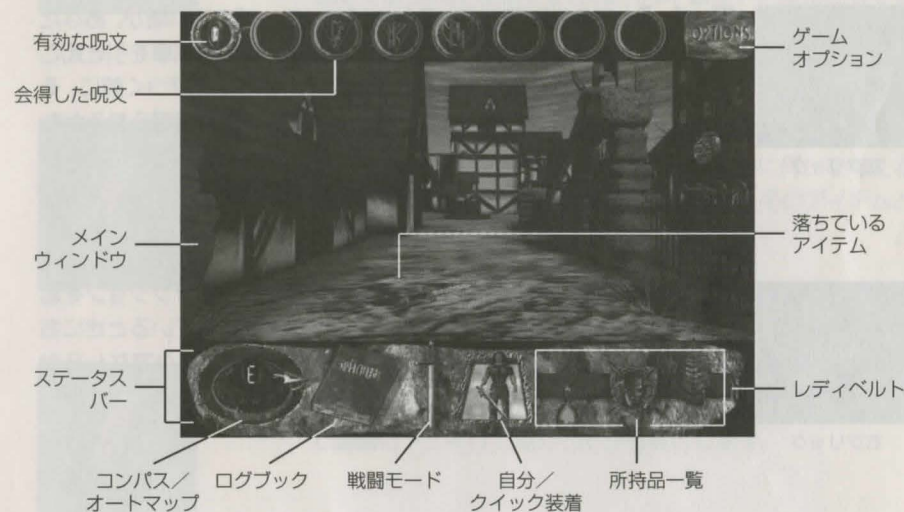
## ガリカンの街に入る

あなたはこのガリカンの街の近くをぶらついていて、ひとりぼっちで、森の木々と暖かい夏の空気につつまれていた。しかし、明るく快適だった午後は、はかりしれなく暗い瞬間へと豹変した。その危機を切り抜けられたのはまさに奇蹟、いま目の前にいるその男、ガリカンの賢者リアンの助けがあったからにほかならない。

彼はあなたの負った傷を見て、生きていることに驚くと同時に、あなたを襲った何物かの影、シャドウの存在を憂慮しているようだった。あなたの唯一の希望、それは彼から授けられた神秘的な力である。

## アドベンチャー画面

『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』であらゆるアクションを行うところ、それがアドベンチャー画面です。激しい攻撃から、予想外の罠や、同じものを求めている誰かとの会話など、すべてこの画面で行ないます。始めてこのゲームのアドベンチャーを始める場合は、次のような画面が表示されるはずです。



メモ 詳しいキー操作に関しては、**[F1]**を押してヘルプ画面をご覧ください。

### 移動

『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』では、自分から何らかのアクションを起こさなければ、何も起こりません。歩きまわるには、移動カーソルで希望する方向をクリックします。**[SHIFT]**を押しながら左右の矢印キーを押すと、横によけることができます。

## 身辺の探索

ネメシスの世界では、そこにあるほとんどすべてのものを探り出して調べることができます。その場の状況に応じて、あなたは何かを調べたり、取得したり、誰かに譲ったりすることでしょう。



左クリック

**調べる**：床の上に落ちているなにげないロープの切れ端が、あなたが押し潰されて終わることになる一連の出来事を引き起こす発端になるかもしれません。あわててとびつく前に、それを調べてみるべきです。より詳しい情報が得られるかもしれません。手のポインタが表示されているときに左クリックすれば、それを調べることができます。



右クリック

**アクション**：取る、読む、話す、触るなど、なんらかのアクションを起こしたい場合は、手のポインタが表示されているときに右クリックします。このゲームでは、右クリックでなんらかの行動を起こすと思ってかまいません。



右クリック

**つかむ**：ネメシスの世界にどんなものがある、何の役に立つのかを知りつくすことはまず不可能です。それが取得できるアイテムならば、つかもうとする形の手が表示されます。そのアイテムを自分のものにしたい場合は、右クリックしてそれを取り、所持品一覧(画面最下部のベルトのバックル部分)またはレディベルトに加えます。

アイテムをクリックしてメインウィンドウにもっていくと、それがカーソルになります。こうすると、使ったり、譲ったり、床に置いたり、投げつけたりすることができるようになります。左クリックでどうするかを選び、右クリックで実行します。



**使う**：手に何かを持つと、基本設定でこの〈Use〉(使う)のカーソルになります。このカーソルは有効な箇所の上になると黄色に変わります。〈Use〉のカーソルが黄色になったら、右クリックして使います。もちろん、どんなものもそれにふさわしい場所で使うのが当然です(たとえば、鍵はドアのところで使うというように)。



**譲る**：ネメシスの世界で出会う人物は、何か重要なアイテムを受け取ろうとしている場合があります。その人物に何かを与えるには、アイテムをクリックしてカーソルにし、そのアイテムと人物を重ね、〈Give〉(譲る)を実行します。



**捨てる**：必要ないと思うアイテムを捨てるには、そのアイテムを選んでカーソルにし、〈Drop〉(捨てる)のカーソルが黄色になるまで画面の下に向けて動かしてから実行します。



**投げる**：何かを投げるには、そのアイテムを選んでカーソルにして画面の上方向に動かし、〈Throw〉(投げる)を実行します。物を投げるには、それなりの空間が必要なことはいまでもありません。壁に向かって巨大な剣を投げつけようなどとすると、思わぬ破壊を招くことにもなりかねません。

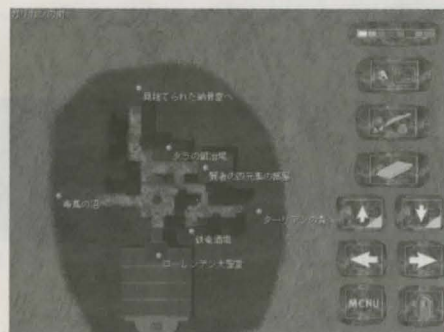


## ステータスバー

『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』では、アドベンチャー画面の最下部に、冒険の役に立つさまざまな情報が提供されます。移動の跡をたどることもできれば、獲得したアイテムや友人を調べることもできます。



**オートマップ/コンパス**：ガリカンや森林などの中を動きまわるにつれて、このコンパスに方位が表示されます。コンパスをクリックすると、オートマップが表示されます。



『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』のオートマップは、未解決のことや、特にクリーチャーがうようよいる場所や、後でまた会いたい人物の居所などを覚えておくために、編集したりカスタマイズしたりすることができます。1カ所につき4行まで文字を記入できます。

### 記入の手順

1. 記入のアイコンをクリックします。テキストカラーバーで文字色を選ぶこともできます。
2. マップ上の記入したい場所をクリックし、文字を入力します。
3. 入力が終わったら、空白行で **ENTER** を押します。

## ステータスバー



**ログブック**：好奇心の強い冒険家がみなそうであるように、プレイヤーキャラも、直面したさまざまな状況において、全くの誤りであると思われるようなことから、何かの役に立つかもしれないと思われるようなことまで、ことこまかに観察して記録に残しています。ゲームを進めるにつれて、彼は問題に直面したり手がかりを見い出したりします。そしてそのたびにこの日誌に書き加えていきます。



**戦闘モード**：相手が明らかにあなたに戦意を持っている者（ヒント：彼らは剣を持っています）であるとわかったら、**SPACEBAR** を押すか剣をクリックして、戦闘モードに入ります。左右のマウスボタンが、それぞれあなたの左手と右手になります。剣で闘う方法の詳細については、13ページ「戦闘」をお読みください。



**自分/クイック装着**：ステータスバーに表示されているキャラクターの姿を見れば、その時点での着衣や武装が一目でわかります。カーソルで希望する着衣や武装をつかんだ状態でキャラクターに重ねてクリックして身につけさせる、クイック装着という方法も使えます。ただし、取り外しの操作は所持品一覧の画面で行わなければなりません。



**レベルアップ/所持品一覧**：レディベルトは、4つのアイテムを迅速かつ簡単に取り扱うためのものです。9ページ「所持品一覧とレビュー画面」の手順に従い、キャラクターの全ての所持品を見ることもできます。

## オプションメニュー

『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』のカスタマイズに必要な項目は、全てこのオプションメニューの中にあります。ゲームのセーブやロードもここで行います。

### セーブとロード

ゲームをセーブするには〈Save Game〉をクリックします。『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』では、それぞれ名前をつけたゲームを8つまでセーブすることができます。セーブしたゲームを再開するには、〈Load Game〉を選んでロードしたいゲームを指定します。[F5]を押してクイックセーブし、〈Continue Game?〉のプロンプトからクイックセーブしたゲームを再開することもできます。

### クイックセーブ／ゲームの継続

[F5]を押すとそのゲームをクイックセーブすることができます。こうすることで、予期しない事態の発生にいくらかでも備えることができます。プレイヤーキャラが死亡すると、ゲームを継続するかどうかをたずねてきます。ここで〈Yes〉を選ぶと、最後にクイックセーブしたところからゲームが再開されます。

**重要** 『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』を終了する時点で、クイックセーブも行われます。つまり過去のクイックセーブは、新しいものに置き換わって失われます。必要に応じて〈Save Game〉を使って完全にセーブしてください。『ウィザードリー ネメシスアドベンチャー』を起動する際、クイックセーブされたゲームがあれば、そのゲームを継続するかどうかをたずねてきます。

### ゲームの設定

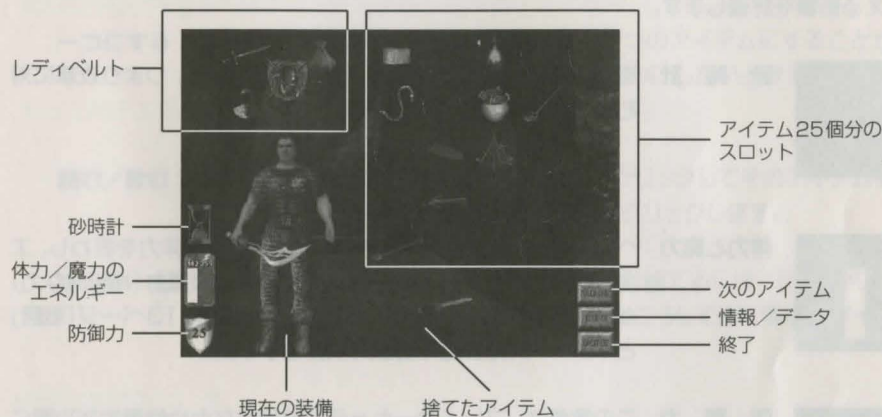
〈GAME SETTING〉で効果音、音楽、サブタイトル、ステータスバーなどの設定を切り換えることができます。〈Step Scale〉と〈Slide Turn〉で、移動中の画面表示方法を切り替えます。これらをオンにすると、よりリアルな表示を楽しむことができます。ただし〈Step Scale〉、〈Slide Turn〉、ステータスバーをオフにすると、通常はゲームの動作をより速くすることができます。

### その他の設定

〈PREFERENCE〉のスライダーを操作して、効果音や音楽の音量を個別に調節することができます。画面のコントラストや明るさもここで調整できます。

## 所持品一覧とレビュー画面

プレイヤーキャラとその持ち物に関することは全て、この所持品一覧とレビュー画面で知ることができます。



### レディベルト



レディベルトはアドベンチャー画面からプレイヤーキャラの所持品を取り扱うためのもので、これによってアイテムの交換、取得、ベルトから所持品一覧への移送などを簡単に行うことができます。レディベルトには、魔法のアミュレットや予備の剣、応急治療薬のような、急いで使うものを置いておくといでしょう。

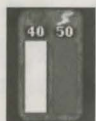


## 時間、体力、魔術、防御力

レビュー画面ではプレイヤーキャラが新たな防具を身につけたり、武器を取り替えたりというような行動を取ると、それが冒険中の時間、体力、魔力、総合的な防御力などに与える影響を評価します。



**砂時計**：戦闘中にアイテムを交換するのに要する時間、つまり攻撃に対して無防備な時間を示します。



**体力と魔力**：ヘルスバー(白)はプレイヤーキャラの現在の体力を表わし、エネルギーバー(青)は現在どれくらいの魔力(神秘的な力)があるかを表わしています。詳細については、13ページ「戦闘」と16ページ「魔術」をお読みください。



**防御力**：この数値は、プレイヤーキャラが神秘的な力や物理的な攻撃に対してどの程度耐えられるのかを示しています。この数値が大きいほど、受ける痛手が小さくなります。

## アイテム



ネメシスの世界を探訪するにつれて、プレイヤーキャラは書物、長く失われていた鍵、巧みに隠された防具など、この冒険のどこかで役に立つかもしれないさまざまなアイテムを見つけだします。アイテムは一度に54個まで(レディベルトに4つと、ふたつの一覧パネルに25個づつ)持つことができます。もちろん、この世界のあちこち(ここなら安心だと思う場所)に置いておくことで、アイテムをプールしておくこともできます。

**身につける**：アイテムをクリックして、カーソルをプレイヤーキャラに重ねてクリックします。アイテムを身につけると同時に防御力のレベルが向上したはず。この数値は大きいほどよいのはいうまでもありません。

**まとめる**：アイテムの中には、類似したものをいくつかひとまとめにして1つのスロットに納められるものがあります。1つのスロットに納められている全てのアイテムを選ぶには、**[SHIFT]**を押しながら右クリックします。

**一つにする**：アイテムの中には、いくつかを合わせて一つのアイテムにすることができるものがあります。あるアイテムを一つにしたいときは、同じアイテムが納められているスロットに移します。

**読む／飲む**：何かを読んだり、飲み食いしたいときは、クリックしてそのアイテムを取り、プレイヤーキャラの顔の前でそれをクリックします。

**捨てる**：もう持ち歩かなくてもいいと思うアイテムを捨てるには、クリックしてそのアイテムを取り、それを床に置きます。こうして床に置いたアイテムは、その場所にとどまります。

## キャラクター情報

レビュー画面で<INFO>(情報)のボタンをクリックすると、経験値とデータを見ることができます。

**Rank (ランク)**：この値からネメシスの世界におけるあなたの立場を知ることができます。経験を積み重ねるほどランクが上がり、能力が向上します。

**Health (体力)**：死に至るまでに、どれくらいのダメージに耐えられるかを示します。

**Energy (エネルギー)**：呪文を唱えるための神秘的な力の量を示します。

**Strength (強さ)**：相手に与えるダメージの大きさに関係します。

**Dexterity (機敏さ)**：攻撃したりされたりする機会の多少に関係します。

**Magic (魔力)**：呪文の成功率と威力の多少に関係します。

## 所持品一覧とレビュー画面

**Armor (防 御 力)** : プレイヤーキャラの防御力レベルは、敵の攻撃に耐える能力を示しています。レベルが高いほど、防御力に優れています。

**Skills (経 験)** : 武器を使う腕の良し悪しは、戦いにおける攻撃の機会の回数に大きく関係します。この数値が大きいほど、腕が良いことを示します。武器を使う腕は、特定の武器を使う機会が多いほど向上しますし、総合的な経験を積むにつれても向上します。

## 戦闘

魔界の冒険のまっただなかで、どこからともなく背後で唸り声が出て、あばらにナイフが突き立てられた。あなたは引き返そうとする。しかし、動くたびにナイフの傷がさらに深くなっていくだけだ。まもなく死を迎えようとするあなたは、ニタニタ笑いながらあなたを見下ろす怪物の姿を見た。あなたは誓った、いつかこの剣で復讐を…。



プレイヤーキャラの  
体力と魔力

クリーチャーの  
体力

### 戦闘状態に入る

クリーチャーを見たり、近くで咆哮が聞こえたら、それは闘いが始まる前触れです。剣で闘うには、次の手順で戦いを始めます。

1. 剣をクリックするか、**SPACEBAR**を押します。
2. 十字カーソルで相手のクリーチャーを狙います。無防備な状態になるのを待つか、相手があなたを狙おうとしているようなら闘いを挑みましょう。
3. 相手にすきありとみたら、左クリックで左手に持った武器を、あるいは右クリックで右手の武器を使います。

**ヒント** かならずしも戦わなければならないというわけではありません。多くの場合、その場から立ち去るか、クリーチャーを避けることで、闘わずにすませることができます。



## 攻撃の方法

手にしている武器に応じて、さまざまな戦い方ができます。振り回したり、突いたり、受け流したり、頭上から一撃をあげて頭蓋骨を粉碎したりすることができます。

**振る**：クリックして、振りたい向きにマウスをドラッグします。カーソルに従って剣が動きます。

**振り下ろす**：クリックして下向きにドラッグします。

**突く**：マウスをクリックします。

**受け流す**：クリックして上向きにドラッグすると受け流す動作が始まります。クリーチャーの前でカーソルを使って身を守りましょう。

※武器によっては、できない動作もあります。

## 命中

あなたの剣がクリーチャーを切り裂く爽快な音が響きわたれば、ネメシスの世界の探訪をさらに続けることができます。一撃がクリーチャーに命中すると、白い閃光がひらめいて狙いが決まったことを示します。こうして目標を捕らえると、ダメージを負わせたか、あるいは間一髪で一撃を免れたかの判定が行われます。目標にダメージを負わせることができた場合は、クリーチャーが致命傷を負って、もたえよろめく様子が表示されます。一方、白い閃光がひらめいただけだった場合は、目標は捕らえたものの致命傷を負わせるほどの効果がなかったことを示します。

むやみやたらにマウスのボタンをクリックするより、注意深く機をうかがって攻撃するほうが効果的です。

## 戦術

ネメシスで遭遇する数多くのクリーチャーとの闘いには、いつどのように闘うかという戦術が必要です。相手の防御のすきをみきわめましょう。攻撃の好機、それは相手があなたを襲う態勢を整えているときです。剣で突くのに好都合なすきがあることが多いのです。どこを狙って一撃を与えるかによっても、攻撃の成否が大きく左右されます。まずは大きく、柔らかそうな部分を狙ってみるといいでしょう。

## 経験の効果

攻撃の威力は、通常は武器を扱う腕が上がるとともに向上します。プレイヤーキャラの情報をみることによって、その武器を扱う能力がどの程度のレベルにあるのかを知ることができます。非常にきわどい状況では、扱いなれた武器のほうがよい結果が得られるものです。そうでない状況で、少々のはななんとかなるという自信があるときに、あまり使ったことのない武器を試してその扱いに習熟するとよいでしょう。

## 防具と武器の選択

防具や武器の交換にかかる時間は、砂時計で表わされます。所持品一覧の画面を終了しても、砂時計の砂が全て落ちるまでは攻撃に移ることができません。ただし、動き回することはできます。

## 戦闘時の終了、撤退、移動

戦闘中の移動は、キーボードの矢印キーで行います。**[SHIFT]**を押しながら左右の矢印キーを押すと、横によけることができます。**[SPACEBAR]**を押すか、ステータスバーの剣をクリックして、戦闘モードを抜けることもできます。

ネメシスでは、魔術は二つの要素で成り立っています。一つは自然の力を学ぶことであり、もう一つはその力を利用するための呪文の学習です。この自然力と呪文は、攻撃的な魔力として敵の動きを封じるために利用することも、防御的な魔力として自分の身を守るために利用することもできます。

### 呪文の学習

ネメシスの世界を探訪するにつれて、あなたは多くの神秘的な力を持つ人物や生物に出会います。なかにはその神秘的な力を授けてくれるものもいます。あなたは彼らから神秘的な力を持つ人物から人物へと受け継がれてきた古代の巻物を授かるでしょう。その巻物には獲得した自然の力を何かに利用するための知恵が記されています。その巻物を調べると、封印が破られ、呪文を会得できるのです。いったん会得したらその呪文を忘れることはありません。

### 呪文を唱える

ネメシスには、8つの呪文があります。それぞれの呪文は攻撃と防御に使うことができますので、あわせて16通りの効果があることになります。



有効な呪文

会得した呪文

未知の呪文

### 呪文の唱え方

1. 呪文を唱えるには、アミュレット（最初から首にかけていたネックレス）をどちらかの手に持ちます。
2. 会得した呪文のアイコンをクリックするか、1から8の数字キーを押します。次に呪文を選ぶまでは、ここで選んだ呪文が基本設定になります。
3. 剣をクリックするか **SPACEBAR** を押して、戦闘モードに入ります。
4. 呪文に念を込めます。左右どちらの手にアミュレットを持っているかに応じて、右または左のマウスボタンをクリックして、あなたの持つ神秘的な力をアミュレットに込めます。あなたのエネルギーバーの表示が少なくなっていくます。多くのエネ

ルギーを込めるほど、呪文の威力が強くなります。呪文は、利用可能なエネルギーが全て込められた時点で自動的に唱えられます。少ないエネルギーにとどめたいときは、呪文を唱えはじめるときに押したのと同じマウスボタンをクリックすると、即座に呪文が唱えられます。

5. アドベンチャー画面をクリックして呪文を唱えます。自分自身に呪文を唱えたい場合は、ステータスバーにあるプレイヤーキャラを表わすアイコンをクリックします。この方法は治療効果がある呪文で役立ちます。

### 範囲攻撃

呪文の中には、広範囲にわたって効果があり、クリーチャーとの戦いで使うと便利なものがあります。そのような呪文を唱える方法は普通と同じですが、そのような呪文にはクリーチャーに面と向かうことなく痛手を負わせることができるという利点があります。

### 魔力の放出

あなたは小さな火の玉から煙幕、激しく燃えさかる炎まで、なんでも創り出すことができます。ただし相手にするクリーチャーに応じて、それに見合う魔力を使いましょう。炎を吐くクリーチャーに、小さな花火をあげてもあまり効果は期待できないでしょう（それどころか逆にあなたが焼かれてしまうかも）。かといって、ちっぽけな悪者に荒れ狂う灼熱の炎では、ちょっと大げさすぎるかもしれません。

魔力は賢く使いましょう。持てる力を意味もなく消耗させ、体力や魔力を回復させる薬に頼るようなことは避けなければいけません。



The Wizardry<sup>®</sup>  
Nemesis Adventure  
ウィザードリー ネメシスアドベンチャー